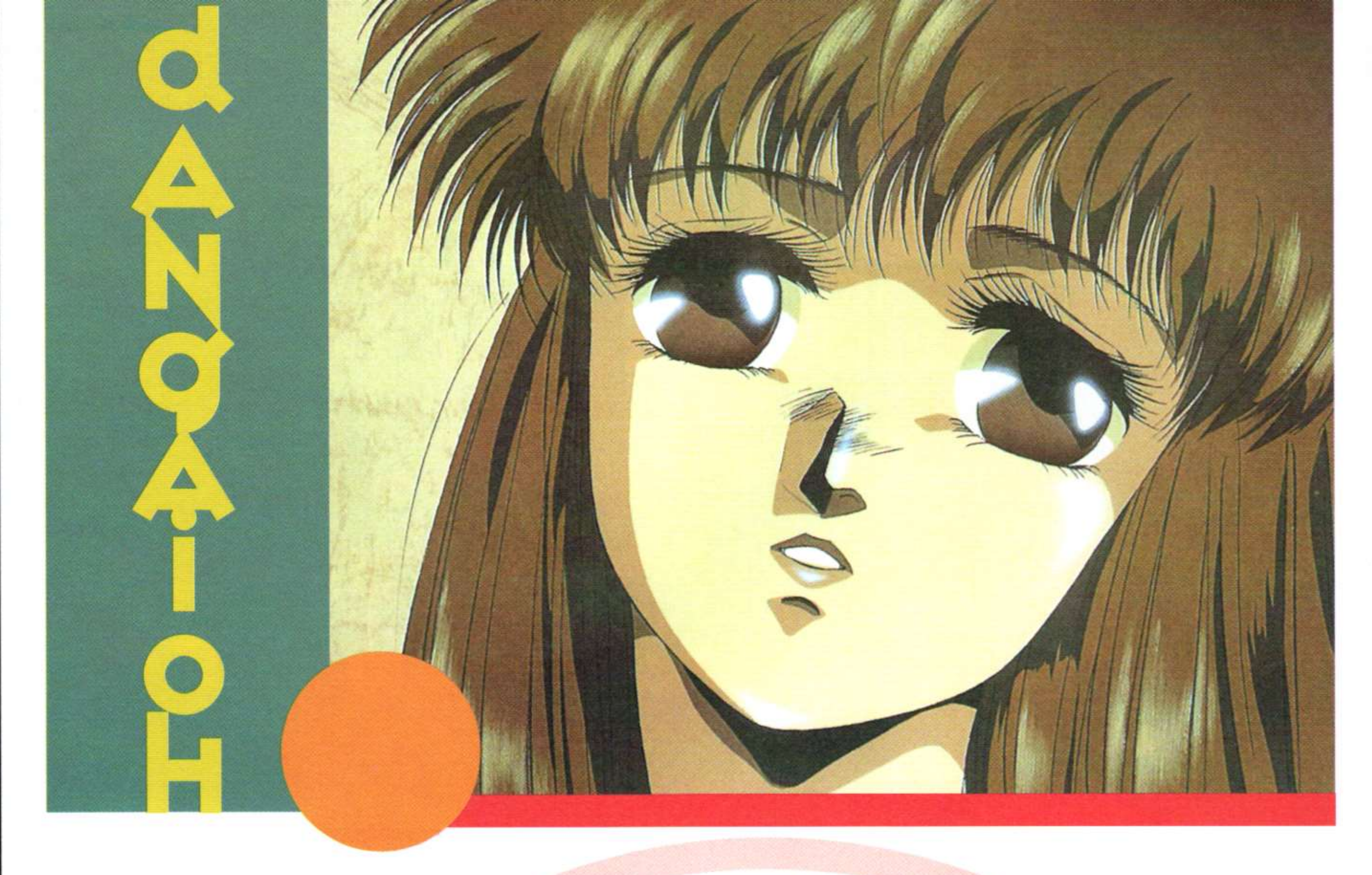
MANGA manía

9





Durante la primera mitad de los años setenta la televisión japonesa se vio invadida por toda clase de robots gigantescos, desde el Mazinger de Go Nagai hasta las producciones que no hacían más que destruir y asolar repetidamente la faz de Japón. **Getter Robo G**, **Grendizer**, **Kotetsu Jegg**, **Uchuenban Daisenso**, **Go Wapper 5 Godam** y la saga de los **Gundam** son algunos de los títulos que marcaron toda una época de la animación japonesa.

Por otro lado, y a medida que avanzaban los años ochenta, surgían en el terreno de los OVA's diferentes producciones (**Wanna Bees**, **Gall Gorce** y **Bubblegum Crisis**) con un denominador común: sus protagonistas eran un grupo de chicas guerrilleras.

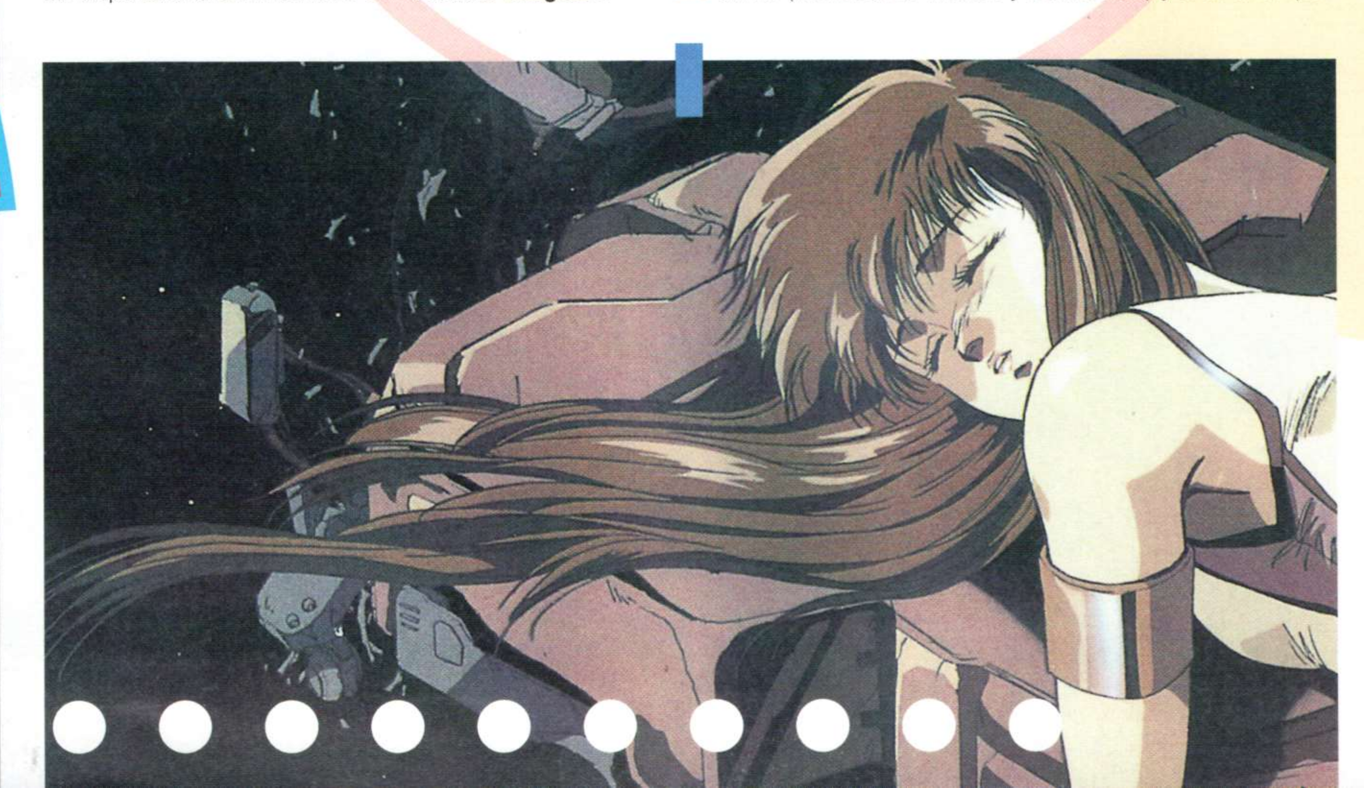
Esta introducción, sin embargo, no tendría ningún sentido si no fuera por Toshihiro Hirano, habitual colaborador en el campo del OVA que decidió probar fortuna reuniendo estos dos elementos tan dispares en una miniserie de OVA's titulada **Dangaioh**.

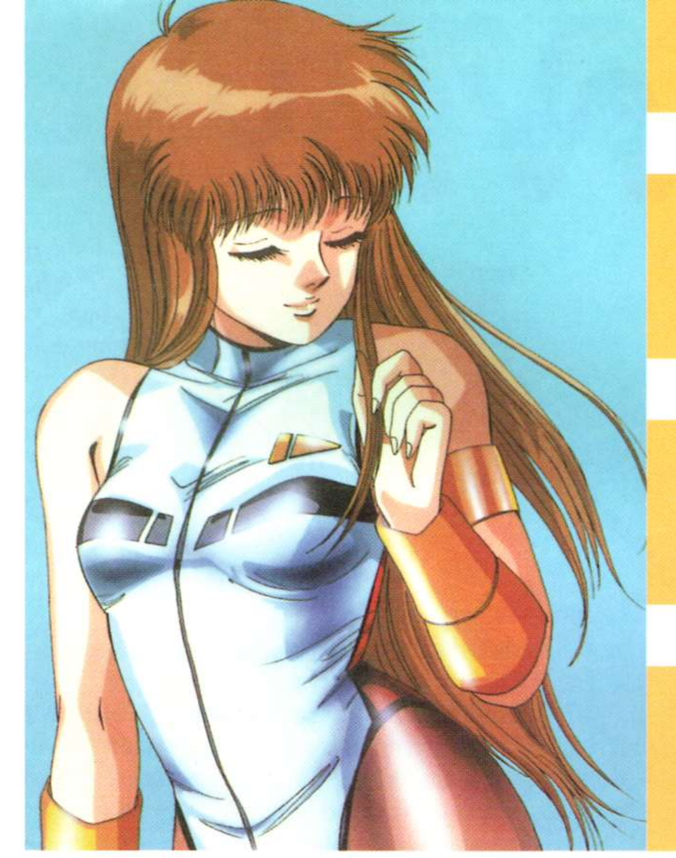
Argumento

Antes de hacer la sinopsis del film es importante hacer mención de otro aspecto relacionado con esta producción. El vídeo editado en nuestro país lo conforman los OVA's dos y tres de esta miniserie, mientras que el resumen del primer OVA figura como prólogo.

A la hora de realizar **Dangaioh**, Toshihiro decidió enfocar esta obra como un homenaje –más que una parodia– a la infinidad de obras protagonizadas por robots gigantescos que se emitieron durante la década de los setenta tanto en televisión como en las pantallas de cine. De todas formas, Hirano introdujo un nuevo ingrediente: un supergrupo de chicas con poderes psíquicos, un tema que gozó de gran popularidad en los años ochenta.

El argumento de la historia tiene como protagonista a un grupo de chicas (Mia Alis, Pai Thunder y Lamba Nam) y a un chico (Roll







Kullan). Debido a sus poderes las protagonistas son raptadas por el profesor Tarsan, cuyas oscuras intenciones son convertirlas en armas humanas para posteriormente negociar con el pirata y tirano Garimos –al estilo de **Freezer**.

Cuando las cuatro jóvenes son conscientes de su destino y de los maquiavélicos objetivos de Tarsan huyen de la base/crucero en la que están recluidas. Para ello utilizan una serie de naves que, ensamblándolas, forman el Dangaioh –el robot más poderoso del universo. Al conocer su huida, Garimos se enfurece y manda a su mejor y más adiestrado soldado (Gillbourgh) tras las jóvenes. Por si fuera poco, este agente parte con uno de los androides más poderosos de la galaxia, el robot de combate Blood D-1.

Gillbourgh ataca la Tierra sabiendo que Mia no dudará en ayudar a sus compatriotas terrestres. Antes de llegar al planeta, Pai Thunder y Roll Kullan visitan la nave del padre de Pai. Allí, el progenitor de la joven les revela su secreto. Él sabía cuáles eran las intenciones del Dr. Tarsan y la reacción del grupo de chicas; por eso está seguro que utilizarán su poder para lograr el bien y librarán a la galaxia del malvado Garimos. Los cuatro jóvenes comandados por Mia llegan al planeta Tierra y caen en la trampa, librando una durísima batalla contra Blood-D1. Dangaioh, el poderoso robot comandado por Mia y los suyos, sale victorioso. Sin embargo, Gillbourgh escapa con vida y jura vengarse de ellos en cuanto tenga oportunidad.

Tras la batalla con el enemigo, se sucede una nueva escaramuza y Dangaioh vuelve a salir victorioso. El grupo de jóvenes encuentra al piloto del robot al que han vencido al borde de la muerte. Se trata de una mujer soldado que se arrepiente de su fidelidad al malvado Garimos y les pide que se unan al Dr. Tarsan para destruir al tirano. Al final, descubren que el doctor siempre se había opuesto a los planes de conquista de Garimos y que para acabar con él había desarrollado en secreto el Dangaioh, mientras fingía sumisión y lealtad absoluta.

Tras este prólogo da inicio el segundo y tercer OVA, que coinciden con la edición española de **Dangaioh**. En la continuación, los cuatro héroes deciden volver a la nave del Dr. Tarsan, ya que es el único que puede ayudarles para vengarse de Garimos. Tarsan, para evitar cualquier tipo de problemas, borra las memorias de los jóvenes. Ahora, sus vidas están en sus manos y se han convertido en auténticas armas perfectas. Su objetivo final será acabar con el malvado Garimos y restablecer la paz en el universo. Pero su enemigo no ceja en su empeño y decide utilizar a la antigua dama de compañía de Lamba, Shazara –que resulta ser la princesa del planeta Libit que el mismo Garimos había conquistado–, como instrumento de venganza. Después del primer encuentro con Shazara –en el que la princesa recobra la memoria–, Lamba intentará hacer que su antigua amiga recapacite.

En el tercer OVA, Roll regresa a su planeta natal y allí consigue recobrar la memoria. Recuerda que él era el cabecilla de la resistencia contra Garimos y que estuvo a punto de morir a causa de una traición; además, Latesia, su planeta, quedó en manos del tirano. Ahora intentará unirse a la débil resistencia que queda con el fin de liberar a Latesia. Pero lo único que consigue es caer ingenuamente en una trampa ideada por Gillbourgh. Y Mai es el pago del rescate que reclama el malvado. ¿Podrán nuestros protagonistas liberar a Roll y evitar que Mia acabe en manos de Gillbourgh? ¿Podrán liberar a Latesia del poder de Garimos?



próxima entrega: ranma 1/2



el Mundo

La palabra OVA se atribuye al sistema de producción y venta de capítulos y películas creado en Japón para el consumo de vídeo doméstico. En su país de origen se conoce como OAV (Original Anime Video) y en Europa y Estados Unidos se habla de OVA.

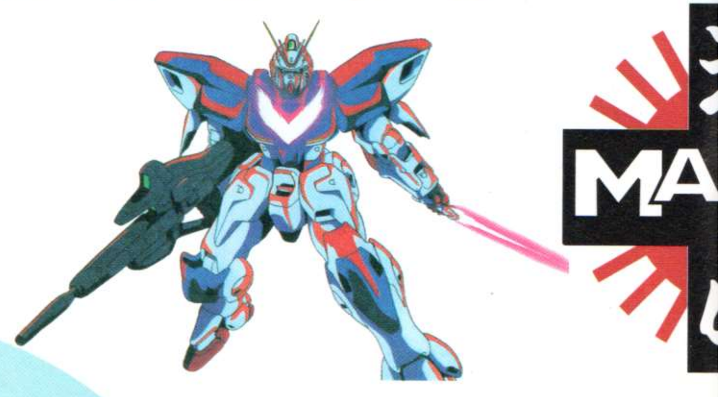
Los OVA's, editados exclusivamente para su venta en formato vídeo o láser disc –que poco a poco va ganando terreno al vídeo por su calidad y mayor duración del soporte– representan una dura competencia para las industrias televisiva y cinematográfica.

En primer lugar, al tener más tiempo y no estar presionados por los plazos de entregas semanales como sucede con los capítulos para la televisión, los OVA's siempre gozan de una mayor calidad. La realización artística y técnica es mejor y los medios utilizados son más amplios. Las empresas y los estudios dedicados a la realización, edición y publicación de OVA's tienen una infraestructura idónea para este fin. Son empresas nuevas, más preparadas y con un mayor alcance tecnológico que se refleja en los productos: mayor nitidez y calidad en la imagen, bandas sonoras realizadas por cantantes y grupos que ya gozan del favor del público japonés, guiones más completos y con una mayor condensación de argumento que evitan la producción de series interminables.

Al amparo de estos OVA's han surgido multitud de autores especializados en el diseño de personajes y máquinas de alta tecnología. Haruhiko Mikimoto, Akemi Takada o Hiroyuki Kitazume son verdaderos creadores e ideadores de todo tipo de robots y carismáticos protagonistas.

Actualmente existe una verdadera rivalidad entre la televisión, el cine y los OVA's, puesto que este último constituye un medio de difusión de la animación mucho más directo, personal y con más posibilidades de elección para el aficionado.





breve historia del mundo del OVA

El primer OVA apareció en el mercado japonés como una tímida apuesta por un nuevo estilo de comunicación y una forma nueva de llevar al público el popular animé. Este primer intento se tituló **Dallos**, que vio la luz por primera vez el 21 de diciembre de 1983, sin duda una fecha para recordar. Su argumento se basaba en una parábola futurista con mensaje pacifista.

La experimentación de este nuevo producto y su consiguiente éxito llevó muy pronto a un aumento alarmante de títulos y a la proliferación de muchas compañías y estudios especializados en el tema. Muy pronto se intuyó una posible saturación del mercado, hecho que provocó la rápida reacción de la televisión.

Los OVA's se empezaron a emitir por televisión a modo de primicia y luego pasaron a comercializarse en vídeo o láser disc con grandes cifras de ventas. Esto fue posible a través de acuerdos que no eran otra cosa que una "artimaña" de la televisión para frenar el éxito arrollador del innovador sistema.

Con esto se produjo un equilibrio que, sin embargo, no frenó las posibilidades del OVA, cada vez más interesantes y lucrativas, y que sobre todo marcaban una tendencia óptima para el futuro. El mercado absorbía el nuevo producto con avidez hasta crear un estado de pánico en las cadenas de televisión estatales y privadas, ya que las ententes no eran suficientes pues a la habitual "serie televisiva" le salía un duro competidor en forma de OVA serializado.

Dallos volvió a ser pionero en el mundo de la animación al ser uno de los primeros OVA's de larga duración. Se editó por capítulos y en 1984 apareció la continuación en varias entregas. Fue de nuevo un ejemplo para muchas otras series que siguieron la misma estructura. El negocio marchaba, así que el mercado del OVA creció y creció hasta llegar a una masificación de títulos allá por los años 1986 y 1987 que hizo temer, de nuevo, una peligrosa saturación. A pesar de todo, el mercado de venta directa de vídeo siguió adelante, y las cadenas televisivas reafirmaron más que nunca los nuevos "lazos" comerciales con las compañías distribuidoras por el temor a ser desbancadas por el nuevo sistema.

Las televisiones le sacaron jugo a los OVA's mediante su emisión en distintos programas. También tuvo un gran peso específico en todo ello las grandes campañas publicitarias de televisión. Una de las bazas importantes del OVA fue que, al término de sus contratos con las cadenas de televisión, los derechos de las series





podían ser vendidos a las compañías de vídeo para su segunda parte, epílogo o similares a través del formato OVA. **Patlabor**, **Ranma 1/2**, **Captain Tsubasa** o **Cyber Formula** son una buena muestra de ello.

A finales de 1987 se confirmó que el mercado era lo suficientemente amplio como para absorber el continuo lanzamiento de títulos. El pánico y las preocupaciones habían pasado a segundo término. A pesar de todo, la lucha y la rivalidad entre las cadenas de televisión y las productoras independientes para controlar el mercado era un hecho. No sería hasta la década de los noventa cuando se producjo el despertar de la televisión. Principalmente se basaba en la contratación de compañías realizadoras y autores relacionados con el OVA para producir nuevas series televisivas de calidad.

Se aunaban así la calidad de los OVA's con la periodicidad de los programas televisivos. La coproducción caracterizada por los mayores recursos técnicos y su consiguiente mejoría a todos los niveles dio lugar a verdaderos hits de público que convirtieron al animé en un género más popular todavía. Hoy los OVA's son coleccionados por todo el mundo. Algunos son incluso objeto de culto entre los otaku, y los fans acérrimos siguen sus series favoritas a través de los capítulos comercializados en sistema OVA. La oferta es verdaderamente muy amplia.

Uno de los datos más curiosos es que el sistema de comercialización del OVA popularizó una serie de géneros que hasta entonces no había tenido ninguna oportunidad.

Las historias y el animé de corte erótico o las películas de contenido muy violento no podían ser de ningún modo emitidas en antena –salvo la controvertida **Midnight Anime Lemon Angel**. Las leyes japonesas son muy rigurosas en este sentido y dentro de una sociedad tradicionalista y muy cerrada está mal visto que ciertas temáticas y conceptos estén al alcance de todos los públicos.

El OVA se puede adquirir en cualquier punto de venta y es un objeto discreto y personal. Esta especie de levantamiento de veda a ciertos temas creó un verdadero boom. En el terreno de lo erótico cabría destacar la aparición de **Cream Lemon**, a cargo del estudio Fairy Dust, especializado en todo tipo de temas relacionados con el mundo del sexo. La serie **Cream Lemon** tiene muchísimas partes, continuaciones y epílogos, convirtiéndose en una de las producciones más lucrativas dentro de este género.

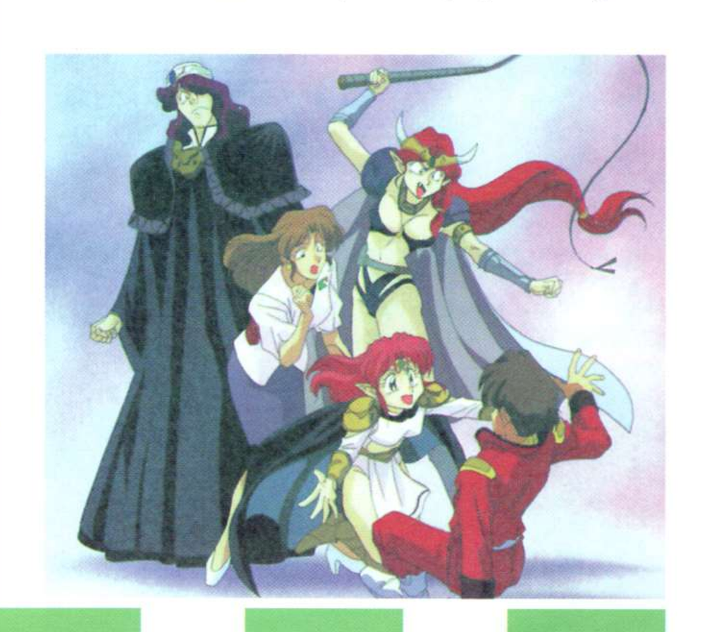
Otro de los OVA's importantes y de más impacto en nuestro país es **Urotsukidöji**. Su éxito y su popularidad radican en una extraña mezcla entre la violencia desatada y salvaje y el sexo en su facción más radical: demonios, sangre, vísceras. Un estilo gore que origina opiniones muy controvertidas que contribuyen a darle más y más popularidad. Otras producciones de contenido violento cuya distribución en el mercado sólo es viable a través del sistema OVA son: **Genocyber**, **Ninja Scroll**, **Devilman** –obra del genial autor Go Nagai– y **Wicked City**.

Además de la temática erótica y violenta, los OVA's abarcan otras muchas: desde la humorística (**Hanappe Bazooka**) hasta la autobiográfica (**Otaku no Video**), pasando por la bélica y la pacifista (**Area 88** y **The Cockpit**), la de terror (**Vampire Hunter D**), acompañada de la fantasía heroica, o la soap opera romántica, tanto en su faceta estudiantil (**Kimagure Orange Road**) como en la fantástica (**Video Girl Ai**).

Mención aparte merecen los OVA's íntimamente ligados a una nueva pasión que está introduciéndose con gran éxito en Japón. Nos estamos refiriendo a los juegos de rol (RPG). OVA's como **Record of Lodoss War**, **Arislan**, **Legend of Lemnear**, **Bastard!** y otros títulos por el estilo cuentan historias de personajes propios desarrolladas en el más puro estilo de los RPG. Su estética suele ser impactante: hermosos caballeros, bellas heroínas, corceles de larga melena, trolls, elfos y todo el mundo de la mitología y la fantasía heroica que dan a este estilo un aspecto único y muy particular.

Existe un género importante relacionado con los OVA's que recrea las aventuras de los personajes surgidos de los videojuegos más populares del mercado. **Street Fighter**, **Fatal Fury**, **Art of Fighting** y **Samurai Shodown** son algunos de los títulos que hacen más cercanos y reales a los héroes que tan lejanos e impersonales aparecen a través de las imágenes de los juegos.

Por último, una recomendación: si tenéis la oportunidad de conseguir el OVA de OVA's, **Otaku no Video**, no dudéis en haceros con esta pequeña joya. En él se explica el cómo y el porqué del merchandising japonés, de los OVA's, de los *garage kits*, de las aficiones desmedidas, en una palabra, el porqué del manga.

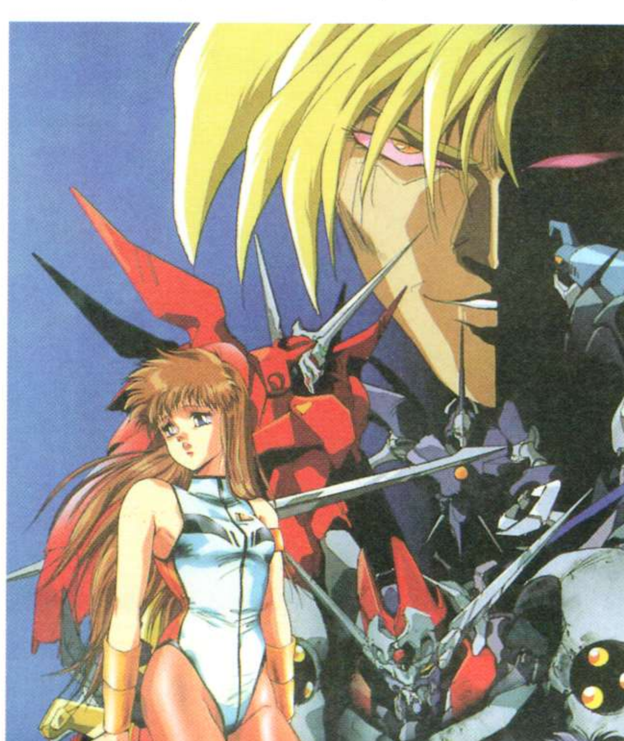


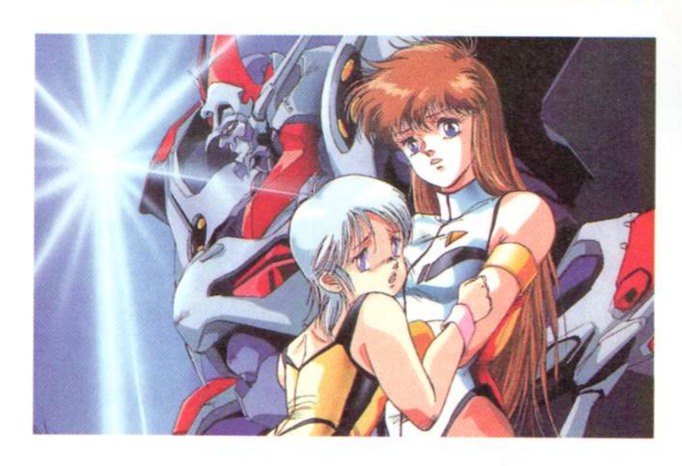
toshihiro Hirano



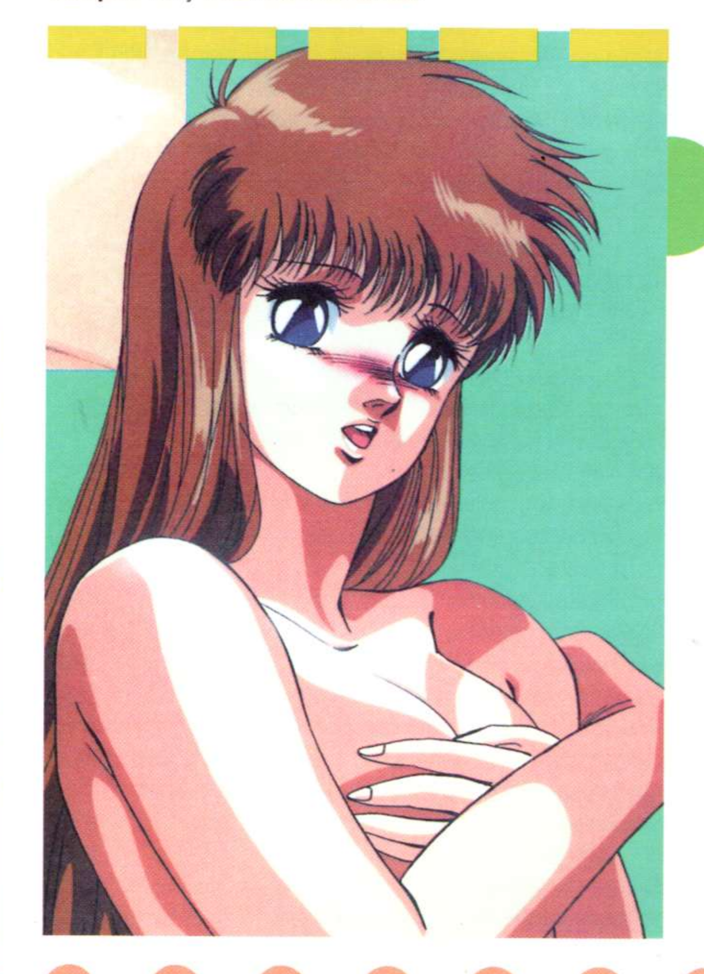
Toshihiro Hirano nació el 3 de noviembre de 1956 en Tokyo y se graduó años más tarde en la escuela de animación Daikû maryû guiking. Su debut profesional tuvo lugar en el año 1981, colaborando en la serie de animación de una de las obras más legendarias del panorama manga de los años ochenta, el **Dr. Slump**. A continuación, Toshihiro colaboró junto al gran Haruhiko Mikimoto (**Macross**, **Macross II**, **Macross 7**, **Orguss**, **Gundam 0080**, entre muchas otras) para crear el OVA **Megazone 2-3** (1985). La popularidad que le reportó esta obra, producida por ARTMIC y AIC (en su primera incursión en la industria del animé), le dio la oportunidad de desarrollar un nuevo proyecto: la supervisión y el diseño de los personajes de **Tatakae! Iczer One** (1985). Esta producción se convirtió prácticamente en el primer trabajo propio que realizaba, aunque contó con su inseparable colaboradora, Narumi Kakinouchi. Poco tiempo después de terminar la serie de OVA's **Iczer One** –a mediados de 1987–, Toshihiro se lanzó a la creación de lo que sería su obra de animé más famosa, **Hajataisei Dangaioh**.

A finales de 1987 la compañía AIC lanzó al mercado **Hajataisei Dangaioh**, que rápidamente alcanzó una gran popularidad y obligó a su creador a realizar otras dos nuevas entregas. Además de **Dangaioh**, Hirano tuvo tiempo de crear los OVA's de **Vampire Princess Miyu** (Kyuketsuki Miyu) junto a su infatigable compañera Kakinouchi. A partir de entonces, este autor ha ido alternando sus trabajos de animé con otros proyectos dentro del manga, ya sea en solitario o junto a Narumi. Uno de ellos es **Doll**, la adaptación al manga de los personajes que él mismo creó para **Dangaioh**. Esta versión fue realizada para la editorial Gakken, en su revista *Nora Comics*, en el año 1991. Toshihiro retocó su historia original y algunos personajes, y el resultado fue una obra diferente al animé, aunque, eso sí, respetó el objetivo final de nuestros héroes: vencer al tirano Garimos. Una de las muchas diferencias con respecto al original es, por ejemplo, la época en la que se desarrolla la historia: en vez de ser la era actual se trata de la época medieval. Además, existen otras novedades: en el manga Pai Thunder se convierte en una luchadora de Wrestling al servicio de Garimos o, más concretamente, al servicio de la hija del tirano; la princesa Lamba Nom no es tal y sólo conoce a Mai porque es su amiga; por otra parte, los poderes psíquicos de Mai son diferentes que en el OVA. Cuando es atacada y entra en un estado nervioso a su alrededor se crea un aura de gran poder que recuerda a Dangaioh, aunque aquí no aparece ningún tipo de robot.





Otro notable trabajo destinado al manga es **Vampire Princess Miyu**, de la que se han hecho diferentes versiones. Todas ellas han contado con la aportación gráfica de Narumi Kakinouchi y han aparecido bajo el sello de Horror Comics Special de la editorial Kadokawa Shoten. Antes de **Vampire Princess Miyu**, Narumi ya había debutado en el mundo del manga con las obras **Vampire Yui** y **Code name Charmer**.



MANGA Y ANIMÉ

AÑO 1987

Éste representó un año más en la escalada de producciones en la que se veían inmersas la televisión y las productoras de OVA's. Su particular guerra no hacía más que beneficiar a un público cada vez más ansioso por la nuevas producciones. El equilibrio fue la nota predominante aunque despuntaron varias realizaciones en el terreno de los OVA's.

De entre las series de televisión destaca **City Hunter**, la primera serie del famoso detective creado por Tsukasa Hojo y espléndida adaptación de 52 episodios que narra las aventuras del pícaro Ryo Saeba. En el manga original fue concebida como una segunda parte de **Cat's Eye** (1983), a la que superó en éxito. Otra serie que alcanzó grandes cotas de popularidad fue la archifamosa **Kimagure Orange Road**, aquí conocida como **Johnny y sus amigos**. Se trata de una soap opera que fue emitida en varios países y que cuenta las peripecias de uno de los triángulos amorosos más famosos del animé: la sensual Madoka, la ingenua Hikaru y el indeciso Kyosuke, dotado de poderes psíquicos. **Hyatari Ryoko**, el nuevo trabajo de Mitsuru Adachi –una comedia de enredo–, fue adaptada para la televisión.

En este mismo año se inició la continuación de **La Aldea del Arce** con el título **Shin Mapple Town Monogatari** y nuevos capítulos de la conejita Patti y sus amigos. También hubo lugar para el erotismo con **Midnight Animé Lemon Angel**. El género de robots gigantescos o de corte futurista tan frecuente en la animación japonesa fue representado por **Transformers: The Headmasters** (basada en la serie de Marvel), **Zillion** y **Kiko Senki Dragonar**, serie al estilo **Gundam** en que la Comunidad Económica Europea y China se convierten en dos grandes potencias a finales del siglo XXI. Por último, y como curiosidad, cabe destacar el inicio de emisión de **Mister Ajikko** (conocida a través de las cadenas autonómicas como **El Pequeño Chief**) y **Lady Lady**. La primera obra narra las aventuras de un pequeño cocinero y sus asombrosas recetas, mientras que la segunda se trata de un shojo manga basado en el manga homónimo de Yoko Hanabusa.

En cuanto al mercado del OVA, 1987 significó un nuevo aluvión de producciones. En primer lugar encontramos a Lovely Angels yori ai o komete (**Con amor de los Lovely Angels**) y **Dirty Pair**, dos nuevos OVA's de las detectives más desastrosas jamás conocidas. Tuvo lugar la aparición de una de las realizaciones más impactantes y de gran éxito: **Chojin Densetsu Urotsukidöji**. Basada en el manga original de Toshio Maeda, narra una historia terrorífico-erótica con toques gore acerca de la llegada al mundo de un ser superpoderoso destinado a exterminar a la humanidad. Otra adaptación destacada fue **Grey: Digital Target**, ambientada en un mundo donde para ser considerado "oficialmente" un ciudadano hay que combatir en una especie de guerrillas para alcanzar el deseado *status*. Los dos primeros OVA's de **Bubblegum Crisis**, una producción de Emi Toshiba con diseños de Kenichi Sonoda, vieron la luz este año. El cyberpunk, los androides y un grupo de mercenarias en un futuro dirigido por poderosas corporaciones constituyen la columna vertebral de esta realización.

El Studio Pierrot adaptó una de las famosas narraciones de la prestigiosa autora Rumiko Takahashi, **Rumik World: La Diana Risueña**. Cuenta la terrorífica historia de la agresiva y bella Azusa y sus esfuerzos por mantener a su lado al novio de su infancia. **Digital Devil Monogatari Merami Tensei**, un OVA producido por Tokuma Shoten, mostraba una nueva dimensión del género de terror a través de un demonio surgido de los ordenadores. Más horror en **Yojutoshi** (Wicked City), donde una raza de monstruosos reptiles invaden nuestro mundo. **Dancougar**, **L-Gaim** y **Dangaioh** fueron los representantes más importantes de la space-opera en este año, destacando la última producción por su espléndida realización.

Un evento importante fue la aparición del epílogo en forma de videoclip de **Macross** en **Chojiku Yosai Macross Flashback 2012**, que presenta a través de varios flash-back el destino de todos los personajes de **Macross** tras su victoria final contra los zentraedi. Siguiendo con la ciencia ficción no se puede olvidar a **Black Magic Mario 66**, obra basada en el manga de Masamune Shirow que narra la persecución de un peligroso androide por parte del ejército. Otro de los grandes acontecimientos de 1987 fue **Robot Carnival**, famosísima producción de varios episodios independientes en la que intervinieron numerosos autores relacionados con el manga y el animé (Otomo, Kitakubo, Kitazume, Nakamura). Este año también contó con un nuevo capítulo (**Yamato Hen**) de la macrosaga de Osamu Tezuka, **Hinotori**, así como la reaparición en versión animada de **Devilman**, el famoso héroe torturado de Go Nagai, en la que se narraba el origen y las primeras andanzas del héroe mitad demonio mitad humano. Por supuesto, 1987 tampoco se libró de las inevitables producciones eróticas: **Junk Boy**, **Body Jack** y **Shin Cream Lemon** siguieron con la tradición del OVA erótico.

Por último, reseñar los largometrajes más importantes de ese año, entre los que se cuentan los dedicados a Doraemon con Nobita to Ryu no Kishi (**Nobita y el Caballero del Dragón**), Lupin III con Fuma ichizoku no inbo (**El misterio de la familia Fuma**), Dirty Pair, Shin Mapple Town Monogatari y Urusei Yatsura con Lum no mirai wa donaruccha (**¿Éste es el futuro de Lum?**). Otra destacada producción es **Tsubasa no Honneamise**, más conocida como **Royal Space Force**. Y para finalizar, otro de los films más significativos del año, el primero de la saga de **Saint Seiya**. Los valientes caballeros de Atenea deben defenderla contra la maldición de la manzana de oro.



kadokawa: Una de las más importantes editoriales japonesas que en su haber cuenta con series como **Silent Möbius**, **Dark Angel**, **X** y **Arislan**. También publica la prestigiosa revista de animé *New Type*.

kakinouchi, narumi: Ilustradora que junto con el autor Toshihiro Hirano se encarga de la labor gráfica del famoso manga de vampiros **Vampire Miyu**.

kanzaki, masaomi: El autor del manga de acción por excelencia: **Xenon**, **Kaze** y **Hunter** son auténticas joyas de la historieta japonesa actual. También fue el creador de la adaptación al manga del famoso **Street Fighter II**.

karasuntengu kabuto: La obra más famosa –junto a **Cobra**– de Buichi Terasawa. La historia sucede en el Japón de la época feudal, donde una auténtica leyenda –el mítico héroe Kabuto– debe regresar para impedir que el mundo sea dominado por un tirano que esconde un terrible secreto.

katsura, masakazu: Uno de los autores de manga más famosos de los años noventa gracias a su revolucionario concepto del triángulo amoroso. Entre sus realizaciones destacan **Wingman**, **Video Girl Ai**, **DNA2** y los diseños para **Iria**.

kawaichi, kaiji: Creador de una de las series más polémicas de los años noventa, **Chinmoku no Kantai**, también conocida como **Silent Service**. La historia se desarrolla a partir de un hipotético enfrentamiento entre americanos y japoneses.

kawamori, shoji: Uno de los máximos exponentes en lo que a diseñadores de "mechas" se refiere. Su trabajo más celebrado es, probablemente, el realizado para **Macross**.

kaze no tani no nausicaä: La obra más épica de Hayao Miyazaki que nos transporta a un oscuro futuro tras una catástrofe mundial que ha hecho el aire irrespirable.

kekko kamen: La obra de Go Nagai más conflictiva. Se trata de una historia con tintes sadomasoquistas ambientada en una escuela pseudonazi. Posteriormente se realizó su adaptación al OVA.

kennosuke sama: Historia corta de Akira Toriyama que narra las aventuras de un samurai muy particular en una isla plagada de monstruos.

kerberos panzer cop: Inquietante historia realizada por Kamui Fujiwara. En un futuro no muy lejano el exceso de población y el alarmante índice de criminalidad han causado la aparición de un efectivo cuerpo especial de policía.

kido keisatsu patlabor: En el futuro las fuerzas del orden ya no patrullarán en coches de policía, sino en cómodos robots de más de veinte metros de altura. Se trata de una divertida serie creada por Masami Yuki para la revista *Shonen Sunday* que más tarde tendría su adaptación al animé.

kido senshi gundam: Mítica serie que revolucionó el concepto de las series de robots gigantescos. Yoshikazu Yasuhiko y Hiroyuki Kitazume intervinieron en la realización de esta serie que después tuvo numerosas secuelas: **Z Gundam**, **ZZ Gundam**, **V Gundam** y **G Gundam**, así como diversos OVA's y películas.

kimagure orange road: Uno de los máximos exponentes de las series basadas en los triángulos amorosos. Su creador, Izumi Matsumoto, logró el reconocimiento popular gracias a esta serie que posteriormente fue adaptada a la televisión. También se realizó una mini-serie de OVA's.

kinnikuman: La lucha libre es el tema la protagonista de esta famosísima serie. Además de reflejar los valores de la amistad y la superación personal de sus personajes, esta obra ofrece una buena dosis de humor. El dúo Yudetamago fue el creador de este manga.

kiseiju: Una de las series de terror y ciencia-ficción más aclamadas de los últimos años. Su autor, Hitoshi Iwaaki, cuenta las aventuras de un *alien* que llega a la Tierra y se "hospeda" en el cuerpo de un joven estudiante; los problemas llegarán cuando descubra que otros *aliens* persiguen a su "huésped".

kishiro, yukito: El aclamado creador de **Alita** que apareció casi del más absoluto anonimato pero que en la actualidad es leído por miles de lectores.

kitazume, hiroyuki: Este "rey del diseño de personajes" ha participado en numerosas producciones de contrastada calidad. Algunas de ellas son **Kido Senshi Gundam**, **Xabungle**, **L-Gaim**, **Robot Carnival**, **Bastard!** y **Moldiver**.



MANGA manía

Colaboradores: José Nonell, Nuria Teuler, Esteban Canalejo
y Manuel Guerrero
Realización editorial: Equip d'Edició
ISBN 84-920786-0-X
Depósito legal: B-32452-1995
Impresión: Gráficas Estella (Navarra)

El archivador de anillas para contener los fascículos de la colección se pondrá a la venta con el fascículo número 10.

Suscripción y petición de números atrasados
(sólo para España)
Departamento de atención al cliente
Apdo. de correos nº 218, 31080 Pamplona
Tel.: (948) 36 20 86

El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias así lo exigieran.